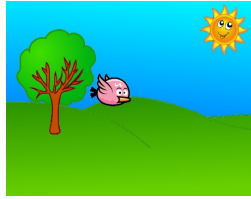
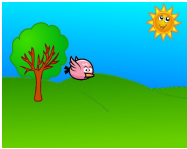

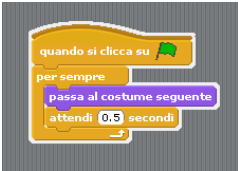
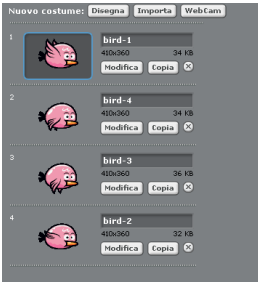
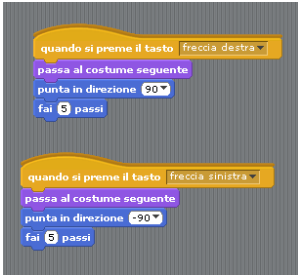

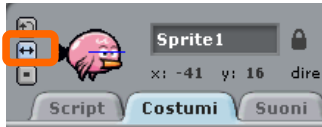
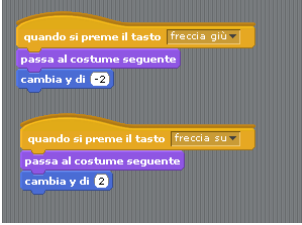
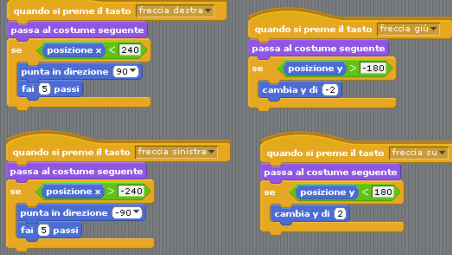


Uccellino

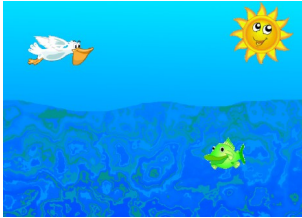




In questo progetto l'uccellino volerà alla pressione dei tasti freccia.

	Inserire lo sfondo e gli sprite uccellino, albero e sole.
	Inserire i due costumi del sole.
	Codice del sole
	Inserire i costumi dell'uccellino
	Codice per spostare a destra/sinistra l'uccellino
	Quando l'uccellino vola verso sinistra si capovolge (ruota)
	Modificare il comportamento dell'uccellino a “ <i>voltati solo a destra-sinistra</i> ”

	<p>Aggiungere il codice per spostare in alto-in basso</p>
	<p>L'uccellino vola fuori dallo schermo. Inserire il codice per mantenerlo all'interno dello stage (vengono utilizzate le posizioni sulle coordinate x e y)</p>

Con un codice di base similare può essere realizzato il gioco del pellicano che mangia i pesciolini.

	<p>Inserire sfondo e sprite (cartella Pellicano)</p>
	<p>Il codice di movimento dei pesci può essere ricordato aprendo il progetto “mare” (in Scratch-01)</p>
	<p>Aggiungere al codice dei pesci le nuove azioni: se tocca il pellicano riproduci un suono e nasconditi. In questo caso sarà necessario mostrarlo nuovamente all'avvio del gioco.</p>